

Обучение детей 4-5 лет выявлению минимальной модели составления сказки

При знакомстве детей с художественной литературой мы решили использовать средства ТРИЗ-технологии для более успешного решения задач данного раздела Программы.

Образовательную деятельность по ОХЛ мы строим по системному оператору.

Системный оператор.

Устная передача (из уст в уста) реальных историй.	Над. С. В книге, мультфильме, фильме (кино), на диске, кассете, на плакате, на схеме ит. д.	В книге, авторском альбоме, которую сочиняем сами (изменяем героев, время, место действия, Волшебники).
П.С. Разные жизненные ситуации. Например: ребенок оказался один в лесу (пропадали дети).	С. Русская народная сказка «Гуси-лебеди». Игра «Что в круге?», «Что это может быть?», «Да - нет?», «Я - кто?». Составление загадок, «Что лишнее?», «Эта ситуация из какого мира?», Обработка А. Афанасьева.	Б.С. Сказка «Гуси-лебеди» на новый лад. Игры: «Сказка наоборот», «Придумай новую сказку». Авторская сказка детей.
Под. С Герои реальные, их желания, действия.	Под.С. Герои: мать, отец, дочка, сын, баба-яга, гуси-лебеди, печка, яблоня, речка. Игры: «Где живет?», «Что делает?», «Какой герой?», «Я назову действия, а вы угадаете героя», «Я назову героя, а вы - его действия», «Назови по-другому», «Найди героя», «Угадай по описанию» и т. д. Зачин, основная часть или главное дело сказки, концовка или окончание сказки.	новый герой волшебник новые условия (время, место, действия).

К каждому экрану СО нами подобраны и разработаны соответствующие игры. Для определения системы мы используем следующие игры:

«Эта ситуация из какого мира?»;

«Что в круге?»;

«Что это может быть?»;

«Сказочный светофор»;

«Да - нет»;

«Разложи лепесточки цветка»;

«Дорисуй, что я задумала»;

«Найди героя»;

«Зарисуй сказку схемами».

Для определения надсистемы берем такие игры, как.

«Каждому свой дом»;

«Где живет?»;

«Раз, два, три, ко мне беги!»;

«Где спрятался?».

Для определения подсистемы играем в игры:

Я назову героя, а вы - его действия»;

«Я назову действия, а вы угадайте героя»;

«Какой герой?»;

«Угадай настроение»;

«Что умеет делать?»;

«Узнай по голосу героя сказки»;

«Назови слова, с которых начинается сказка»;

«Назови слова которыми заканчивается сказка».

В настоящий период времени мы активно занимались характеристикой героев сказок. Проанализировав игры и упражнения, необходимые для решения вышеуказанной задачи, мы составили свою классификацию игр.

1. Место и время действия одно - сказок много.

1. «Эта ситуация из какого мира?». Цель: учить детей классифицировать ситуации по принадлежности к реальному или фантастическому миру.

2. «Необычное время» (К.Л.). Цель: учить детей определять временные рамки, в которых происходили события, описанные в литературных произведениях. Учить видоизменять текст в зависимости от смены времени действия.

3. «Поможем герою сказки». Цель: учить детей самостоятельно пользоваться приемом обратного времени при решении проблемных ситуаций.

4. «Необычное место». Цель: учить детей обозначать места, в которых происходили события, описанные в литературных произведениях. Учить изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены действия.

5. «Каждому свой дом» (К.Л.). Цель: учить детей находить и обозначать словом главные места, в которых разворачиваются события сказки.

II. Герой один - сказок много.

1. «Угадай по описанию». Цель: учить детей по описанию определять героя (объект).

2. «Цепочка». Цель: учить детей выделять у объекта значения признаков.

3. «Угадай героя». Цель: учить детей сужать поле поиска путем выяснения признаков неизвестного героя литературного произведения

4. «Закодируй сказку». Цель: учить детей схематическому изображению героев по заданному признаку.

5. «Герой один - сказок много». Цель: учить детей группировать героев по заданному признаку.

6. «Перечисли действия героев». Цель: учить детей проводить аналогии одинаковости действий героев разных сказок. Тренировка памяти.
7. «Дразнилка», «Доскажи словечко». Цель: учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.
8. «Черта характера или свойство» (К.Л.). Цель: учить детей определять черту характера или свойство литературного героя. Учить изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены черт характера или свойств героя.
9. «Узнай, кто пришел». Цель: учить детей изображать некоторых героев сказки с помощью движений, мимики, интонаций
10. «Замени героя в сказке». Цель: побуждать детей рассказывать старую сказку с новым героем.

III. Предметы одни - сказок много

1. «Парад волшебников». Цель: закрепить знание текстов знакомых сказок. Учить изменять текст знакомой сказки в зависимости от новых волшебных предметов.
2. «В гости к волшебникам». Цель: учить детей наделять фантастическими свойствами разные предметы.
3. «Волшебные предметы и их хозяева». Цель: учить детей анализировать знакомый сказочный предмет, находить в нем волшебные свойства Побуждать детей к объединению волшебного предмета со знакомым сказочным персонажем.
- 4 «Позови джинна». Цель: учить находить в сказках примеры универсализации- специализации, изобретать волшебные предметы специального и универсального характера.

IV. Действие одно - сказок много.

1. «Я назову объект, а вы - его действия»

Цель: учить детей называть действия героя по линии развития сюжета.

2. «Закодируй сказку».

Цель: учить детей схематичному изображению героев и их действий.

3. «Перечисли действия героев».

Цель: учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя.

4. «Что из этого может быть?».

Цель: учить детей делать предположения и предлагать варианты последующих действий.